EVROPA SOBERANA

europa_soberana@hotmail.com

sábado, 4 de mayo de 2013

Soldados de la bestia —los bersekers y la expansión vikinga

Furor teutonicus.
(Cronistas romanos, sobre el empuje de los germanos en combate).

El número de barcos crece. La corriente sin fin de vikingos no cesa de aumentar. Por todos lados los cristianos son víctimas de matanzas, incendios y saqueos. Los vikingos conquistan todo cuanto se encuentran a su paso. Nadie les puede hacer frente. Han tomado Burdeos, Perigord, Limoges, Angulema y Toulouse. Angers, Tours y Orleans han sido destruidas. Una incontable flota navega Sena arriba y la maldad se enseñorea del país. Rouen ha quedado desierta, saqueada e incendiada. París, Beauvais y Meaux han sido conquistadas; las fortificaciones de Melun han sido derribadas; Chartres está ocupada, Evreux y Bayeux saqueadas y muchas otras ciudades sitiadas.
(Ermentario de Noirmoutier, Francia, década de 860).

A furore normanorum libera nos, Domine.
(Oración medieval).

proudly hosted on photobucket

La historia de los pueblos indoeuropeos nos enseña que toda gran obra proviene, en primera instancia, del bárbaro "auténtico" e incontaminado, y de las alianzas de guerreros o *männerbunden,* que son los únicos capaces de cambiar el mundo y el tiempo a través de la acción directa. En este escrito se tratará precisamente a los más notables representantes del bárbaro indoeuropeo y de las alianzas de guerreros.

LA IRA SAGRADA EN LA TRADICIÓN INDOEUROPEA

¿De dónde procedía la fuerza legendaria y furiosa de aquellos antiguos indoeuropeos, nuestros antepasados, tan unidos a sus dioses y a la Naturaleza? En la antigüedad, numerosas son las referencias a esa fuerza, que es descrita como una especie de furor. La cólera divina es todo un arquetipo: los iranios llamaron *aesjma* al furor sagrado, y los indo-iranios, *ishmin*. En India se describía, además, el *mada* —la embriaguez divina producida por la bebida mística *soma*. En Grecia encontramos el *menon* o *menis,* la ira apasionada que sólo Aquiles, el mayor guerrero de todos los tiempos, poseía **[1]**. También de Grecia proviene el "divino furor de Dionisio", que en un principio tenía que ver con la glorificación de los instintos relacionados con el culto a la vida ascendente. La *mania*, es decir, el arrebato del furor dionisiaco, se decía llevaba en un vuelo al alma del poseído hacia los Montes Tracios, que representaban a una Hélade primigenia, ancestral y bárbara. En el mundo céltico nos encontramos con el héroe irlandés Cuchulain, del que se apoderaba el *warp-spasm* ("espasmo que deforma", o espasmo de furia) en momentos de guerra, dándole un empuje sobrenatural. Esto, en fin, nos señala que la ira sagrada no fue exclusivo patrimonio germánico, sino que proviene de una fuente aun más antigua, y que en todos los pueblos indoeuropeos hubo círculos masculinos que cultivaban la fuerza otorgada por la furia de combate.

Los germanos, pueblo indoeuropeo procedente del sur de Escandinavia, fueron quizás los últimos europeos en cultivar abiertamente la ira sagrada de un modo tribal. El nombre del dios Wotan hace referencia directa a la furia. En alemán moderno, *wut* significa "ira", en inglés moderno, *wrath* tiene el mismo significado, y en gótico, *wods* significaba "poseído". Wotan sería, pues, la "ira de An". *An* es una sílaba arquetípica; así llamaban los sumerios a su deidad principal **[2]**.

La ira divina no era entonces un concepto novedoso, ni tampoco algo que haya desaparecido. Cuando algo sagrado, una canción, un paisaje, una ceremonia, una pasión, una persona, una situación, nos hacen recordar cierto instinto interior, lo que aflora es un tipo muy especial de sentimiento: la unión de furia y alegría, el sentimiento que hace que los guerreros de todos los tiempos alcen sus armas al cielo y lancen al viento sus gritos, el sentimiento dionisiaco que yace en la música y las canciones, que nos hace sentir más vivos y más poderosos, el sentimiento glorioso de honor, orgullo y contacto con lo Eterno, que acelera nuestro pulso y nos pone los pelos de punta, el sentimiento que sabemos que nadie que no sea un hombre europeo puede sentir. "Almas ardiendo", lo llamó León Degrelle. "Fuego en la sangre", lo podríamos llamar nosotros, como cuando se habla de ocasiones en las que "hierve la sangre". Se trata de la llama espiritual que se opone al avance del hielo materialista y nihilista, el "ardor guerrero" del que aún hoy se canta en el himno de la Infantería.

EL PAPEL DE LOS BERSERKERS EN EL MUNDO GERMÁNICO

Los berserkers se asocian a la germanidad, es decir, al conjunto de tribus germánicas. Éstas abarcan a escandinavos, anglosajones, holandeses y alemanes. Nos situamos en una época en la que los vikingos, aun paganos, tenían seriamente aterrorizada a una Europa castrada por el cristianismo, y en la que el Imperio Romano había desaparecido desde hace siglos. Generalmente, el vikingo despreciaba al cristiano y los cristianos temían al vikingo. En una ocasión, unos vikingos secuestraron a un obispo. Cuando no obtuvieron rescate por él, lo mataron golpeándolo con calaveras de animales. Eran almas aun salvajes e incontaminadas, poseídas por esa mentalidad brutal y contundente tan propia de la Naturaleza.

Entre todos estos bárbaros, los más fieles guardianes de la furia sagrada fueron los berserkers. Esta palabra pervivió en el vocabulario de las naciones que conocieron a estos hombres: en Inglaterra, *berseker* aun designa a una persona de carácter indómito o salvaje, o a un estado de ira irracional. *Berserkr* se puede traducir como "camisa de oso" (*bear shirt* en inglés moderno), o bien "sin camisa" (*bare shirt).* Proviene del hecho de que los bersekers combatían ataviados con pieles de oso, y a veces semidesnudos o desnudos.

Entre los antiguos, cada hombre era un guerrero. Sin embargo, no lo era durante toda su vida, sino que era llamado a ello en ocasiones turbulentas, mientras que en la paz se dedicaba a sus labores de campo o dominio. Así fue en todo el mundo antiguo —salvo Egipto, Esparta, Roma, el Imperio Bizantino y algunas otras excepciones, que contaban con ejércitos "profesionales". En la germanidad, empero, había una curiosa casta aparte, los artistas de la guerra, considerados tocados por la Divinidad.

Algunos guerreros selectos vivían en pequeñas comunidades, aisladas de los núcleos de población y dirigidas por un sacerdote del culto de Odín/Woden/Wotan según la región, un escaldo (bardo), un *gothi* (druida), un *vikti* (maestro de las runas) u otro tipo de chamán, brujo o mago tribal. Formaban auténticas sectas en el mundo germánico, como parte de la tradición de las *männerbunden*, las uniones de hombres, alianzas de guerreros, hermandades militares o, como las denominó el rumano Mircea Eliade, "sociedades secretas de hombres".

En las familias de la aristocracia germánica, existía la tradición afín a la de los oráculos en Grecia: al nacer el niño, un sacerdote realizaba un ritual por medio del cual se podría entrever su destino. Podemos suponer que a algunos padres de los bebés más prometedores se les ofrecía criarlos en una comunidad "militar" de este tipo. Esto no tendría lugar enseguida, sino a una edad un poco más tardía. A esa edad, se presentaría el chamán correspondiente para llevar al niño a su nueva vida en los bosques, donde aprendería a adquirir los instintos del depredador.

Desde pequeños, a los futuros bersekers se les ajustaba en el cuello un anillo de hierro que se relacionan con las *torques* célticas y que no se quitarían hasta matar a su primera víctima. Se desconoce completamente el tipo de instrucción que se les daba, pero básicamente se trataría de una especie de campamento militar y ascético al estilo espartano, en el que se les enseñaba a manejarse con las armas, en el combate cuerpo a cuerpo y en la vida en la Naturaleza, además de adquirir dureza y resistencia frente a todo tipo de privaciones, en el marco de una vida cazadora-recolectora. También aprendían técnicas y danzas tribales pensadas para generar grandes cantidades de adrenalina. A través de años, iban construyendo el cuerpo del guerrero, acostumbrado a la fatiga, a las privaciones y al sufrimiento. Y todo ello conjugado con alguna forma desconocida de yoga: una de las habilidades que lograban mediante su misterioso ascetismo era, sentados sobre la nieve durante una nevada o ventisca, derretir con su propio calor interior la nieve que les caía encima. Esta avanzada prueba tiene lugar, aun hoy en día, entre algunos lamas tibetanos (el ejercicio respiratorio que emplean para generar calor se llama *tumo* o "fuego en el vientre"), y en las leyendas célticas, una de las cualidades que se atribuía a los grandes héroes era derretir la nieve a cien pies de distancia (30 m) con su propio calor corporal. Un caso interesante, que data de la Irlanda del año 700 AEC, es el del héroe folklórico Cuchulain. La leyenda cuenta que, después de una batalla, Cuchulain regresó a su pueblo aun en pleno frenesí de combate. Sus compatriotas, temiendo que matase a todo el pueblo, se le echaron encima y lo metieron en un barril de agua fría. Por el ardor del héroe, el agua rompió las planchas de madera y los flejes metálicos, e hizo estallar el barril en mil pedazos, "como se rompe una nuez". En el segundo barril de agua fría, Cuchulain produjo burbujas grandes como puños. Y en el tercero, produjo una ebullición en la que algunos hombres podían soportar sumergir sus manos y otros no. Esto nos recuerda inevitablemente al Heracles griego, que tuvo que precipitarse a las aguas de las Termópilas para aplacar un ataque de fuego interior, convirtiendo las aguas del lugar en termales.

Los cachorros bersekers recibían iniciación en un culto que se podría llamar misterios de Odín, el patrón de estos guerreros. Los bersekers a menudo eran llamados "hombres de Odín" o "lobos de Odín" por su predominante culto a esta deidad, denominada "padre de todo" o "el fuerte de arriba". Podría describirse a los bersekers, por tanto, como sectas de guerreros de élite, severamente entrenados desde pequeños en las artes de la lucha y de la alquimia interior, e iniciados en un culto a Odín mediante algún tipo de ritual extremadamente violento. Mircea Eliade especificó que:

> No se llegaba a ser "berserkr" únicamente por bravura, por fuerza física o por dureza, sino también tras una experiencia mágico-religiosa que modificaba radicalmente la forma de ser del joven guerrero. Éste debía transmutar su humanidad mediante un acceso de furia agresiva y terrorífica, que lo asimilaba a los carniceros enfurecidos. "Se calentaba" hasta un grado extremo, transportado por una fuerza misteriosa, inhumana e irresistible, que su impulso combativo hacía surgir de lo más profundo de su ser **[3]**.

En combate, los bersekers presentaban un aspecto aterrador para sus enemigos. Vestidos con pieles de oso, o de lobo (en cuyo caso se llamaban *ulfhednar* o *ulfsark*, "piel de lobo"), desnudos o pintados de negro, se arrojaban al combate siempre en grupos de doce **[4]**, gritando como posesos, echando espuma por la boca y siendo inmunes a las heridas más terribles.

Casco vikingo con máscara de cota de mallas para proteger el rostro. La fantasía de los cascos con cuernos procede de una leyenda negra europea. Fueron los celtas (y muchos caballeros medievales) los que emplearon cascos con cuernos, y a menudo más como ornamentos ceremoniales que como cascos de combate.

En la Ynglinga Saga (Capítulo VI) se habla sobre ellos, diciendo:

> Los hombres de Odín marchaban sin cotas de malla, enfurecidos como perros o lobos. Mordían sus escudos, fuertes como osos o toros salvajes. Mataban a sus enemigos de un solo golpe, pero ni el hierro ni el fuego los dañaba. Tal es lo que se llama el furor de los bersekers.

En el Hrafnsmal, el escaldo Thorbjörn Hornklofi los describe en el combate:

> Allí los bersekers gritaban —la batalla se desencadenaba—, pieles de lobo aullaban salvajemente, las lanzas silbaban... pieles de lobo, se llamaban. Se les ve actuar, ensangrentados los escudos. Rugieron las espadas cuando llegaron al combate. El rey sabio en el combate se hace proteger por rudos héroes que alzan sus escudos.

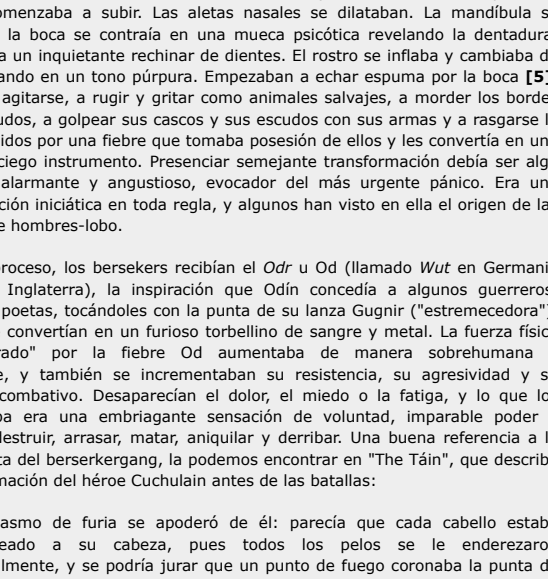
EL BERSERKERGANG O POSESIÓN

Antes del combate, los bersekers entraban juntos en un trance llamado *berserksgangr* o berserkergang. Este trance era el proceso de posesión, para el que no cualquiera estaba preparado, pues su energía podía destrozar el cuerpo del profano. Según la tradición escandinava, tal estado de éxtasis comenzaba con un siniestro escalofrío que recorría el cuerpo del poseído y le ponía los pelos de punta y la piel de gallina. A esto seguía la contracción de los músculos, un premonitorio temblor, el aumento de la presión arterial y de la tensión, y una serie de tics nerviosos en el rostro y en el cuello. La temperatura corporal comenzaba a subir. Las aletas nasales se dilataban. La mandíbula se apretaba y la boca se contraía en una mueca psicótica revelando la dentadura. Luego venía un inquietante rechinar de dientes. El rostro se inflaba y cambiaba de color, acabando en un tono púrpura. Empezaban a echar espuma por la boca **[5]**, a gruñir, a agitarse, a rugir y gritar como animales salvajes, a morder los bordes de sus escudos, a golpear sus cascos y sus escudos con sus armas y a rasgarse la ropa, invadidos por una fiebre que tomaba posesión de ellos y les convertía en una bestia, su cuerpo sufriendo el cambio. Presenciar semejante transformación debía ser algo realmente alarmante y angustioso, evocador del más urgente pánico. Era una transformación iniciática en toda regla, y algunos han visto en ella el origen de las leyendas de hombres-lobo.

Tras este proceso, los bersekers recibían el *Odr* u Od (llamado *Wut* en Germania y *Wod* en Inglaterra), la inspiración que Odín concedía a algunos guerreros, iniciados y poetas, tocándoles con la punta de su lanza Gugnir ("estremecedora"). Con ello se convertían en un furioso torbellino de sangre y metal. La fuerza física del "inspirado" por la fiebre Od aumentaba de manera sobrehumana e inexplicable, y también se incrementaban su resistencia, su agresividad y su fanatismo combativo. Desaparecían el dolor, el miedo o la fatiga, y lo que los reemplazaba era una embriagante sensación de voluntad, imparable poder y ganas de destruir, arrasar, matar, aniquilar y derribar. Una buena referencia a la versión celta del berserkergang, la podemos encontrar en "The Táin", que describe la transformación del héroe Cuchulain antes de las batallas:

> El espasmo de furia se apoderó de él: parecía que cada cabello estaba martilleado a su cabeza, pues todos los pelos se le enderezaron verticalmente, y se podría jurar que un punto de fuego coronaba la punta de cada uno. Uno de sus ojos se cerró más estrecho que el ojal de una aguja, y el otro se abrió más ancho que la boca de una copa. Sus mandíbulas se desencajaron hasta las orejas, y sus labios se apartaron revelando sus encías. El halo del héroe ascendió desde la corona de su cabeza.

Los bersekers pasaban a luchar furiosamente sin importarles en absoluto su propia vida o seguridad física. Muchos preferían llevar una espada y un hacha en vez de una sola arma con el escudo **[6]**. En grupos de doce, cargaban salvajemente contra el enemigo sin importar su inferioridad numérica, y heridas que matarían a cualquiera no los inmutaban lo más mínimo. En casos de defensa contra multitudes avasallantes, formaban un círculo impenetrable desde el cual se batían hasta la muerte del último hombre.



Si nos imaginamos el aspecto de esos hombres cargados de músculos, venas, nervios y tendones, con la cara crispada bajo la piel de la bestia, los fanáticos ojos claros abiertos como platos y brillando con aquel *acies oculorum* que Julio César y Tácito advirtieron entre los guerreros germanos; los dientes apretados con furia y echando espumarajos, salpicados con sangre enemiga... al instante comprenderemos que aquellos guerreros no tenían nada que ver con el hombre occidental moderno. Esos berserkers eran de la misma sangre que muchos europeos modernos, pero ellos eran hombres que vivían para la guerra, mientras que el occidental medio de nuestros días es un afeminado blando que vive para la paz y, en su miopía, persiste en creer que lo sabe todo sobre el mundo y la vida.

El *Wut, Wode, Od* o berserkergang era un trance terriblemente intenso y violento, en el que se perdía completamente el control y la razón, y en el que la bestia se liberaba de sus cadenas de hierro para desahogar su claustrofobia y para cabalgar en gloriosa y desbocada libertad por el oscuro y borroso bosque, sin responsabilidades, sin ataduras, sin límites y sin leyes. No sólo se trataba de dejar aflorar a la bestia interior, sino de dejarse poseer por la divinidad absoluta, externa. El cuerpo del guerrero, en manos de estas tempestuosas fuerzas, y totalmente desconectado de la mente racional, era una simple marioneta que apenas daba abasto para plasmar tanta ira.

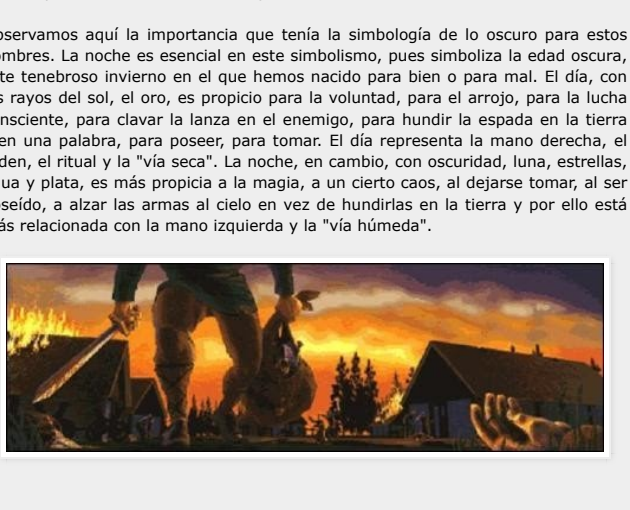
Los afectados podían estar durante horas e incluso días combatiendo de la manera más furiosa y encarnizada sin pausar un sólo momento. De hecho, gracias a su brutal aportación, a menudo las batallas terminaban demasiado pronto, y los bersekers no podían cesar de combatir, necesitando desahogar su furia, correr sin parar de gritar y descargar sus armas contra árboles, rocas, animales o personas, incluso llegando a atacar a miembros de su mismo ejército (aunque al parecer los bersekers nunca se atacaron entre ellos), ya que en tales estados no distinguían entre amigos y enemigos.

Sin embargo, cuando pasaba el berserkergang, se sumían en un estado de debilidad total, en el que eran incapaces de defenderse ni de tenerse en pie siquiera. Esta resaca duraba varios días, en los que el guerrero debía guardar cama. Según las sagas escandinavas, a menudo sus enemigos aprovechaban para matarles en aquellos momentos. Algunos bersekers, sin haber recibido herida alguna, caían muertos tras la batalla por el sobrehumano esfuerzo realizado: sus cuerpos no estaban preparados para ser instrumentos de la furia divina —al menos durante un tiempo demasiado prolongado. Probablemente se les acortaba la esperanza de vida por muchos años después de cada "sesión" de berserkergang.

Otra cualidad que se atribuía al poseído del berserkergang era el "inutilizar las armas del adversario", lo cual probablemente implicaba que los bersekers eran tan rápidos, tan invulnerables e inspiraban tal terror en sus enemigos que éstos parecían quedar paralizados de miedo o sus golpes no eran efectivos. Asimismo, es muy probable que el aura de ira desprendida de un grupo de bersekers cargando, fuese "sentida" a una gran distancia por los soldados enemigos como si de una onda expansiva se tratase, tal y como escribió el historiador romano Tácito, hablando de una *männerbund* germana cuyos miembros se denominaban *harii* —palabra que entre los iranios e indo-iranios significaba "los rubios", y que está relacionada con los *Einheriar (Aina-Hariya)* del Valhalla:

> En cuanto a los harii, además de superar en fuerza a los pueblos que acabo de enumerar, salvajes como son, sacan el máximo partido de su ferocidad natural valiéndose del arte y de la oportunidad: escudos negros, cuerpos pintados. Para combatir, eligen noches oscuras. Sólo el horror y la sombra que acompañaban a esta macabra hueste bastan para llevar el terror. Ningún enemigo puede soportar esta visión extraña e infernal, pues en toda batalla los primeros vencidos son los ojos **[7]**.

Observamos aquí la importancia que tenía la simbología de lo oscuro para estos hombres. La noche es esencial en este simbolismo, pues simboliza la edad oscura, este tenebroso invierno en el que hemos nacido para bien o para mal. El día, con los rayos del sol, el oro, es propicio para la voluntad, para el arrojo, para la lucha consciente, para clavar la lanza en el enemigo, para hundir la espada en la tierra —en una palabra, para poseer, para tomar. El día representa la mano derecha, el orden, el ritual y la "vía seca". La noche, en cambio, con oscuridad, luna, estrellas, agua y plata, es más propicia a la magia, a un cierto caos, al dejarse tomar, al ser poseído, a alzar las armas al cielo en vez de hundirlas en la tierra y por ello está más relacionada con la mano izquierda y la "vía húmeda".



Desde que el hombre ya no es un dios, debe luchar para convertirse, al menos, en ciego instrumento de los dioses. Para ello, debe vaciarse de toda individualidad egocéntrica con el fin de permitir el arrebato divino, esto es, "para propiciar que Odín le toque con la punta de su lanza". Y el primer modo de conseguirlo era mediante la instauración de una severa disciplina, el ascetismo y la organización. Recordemos, con respeto a la importancia de la noche, que el mismo Adolf Hitler habló en "Mi Lucha" sobre la diferencia de efectos que sus discursos conseguían en las muchedumbres por la mañana y por la noche. Para él, las tardes, y especialmente las noches, eran el momento ideal de dar un discurso y de hacer valer su magnetismo. Hagamos notar también que, en las SS, los colores predominantes en los uniformes y en su simbología eran el negro y el plateado. Simbólicamente, se cubrían de noche, de oscuridad, de truenos y de luz lunar y estelar **[8]**.

Quien había sido poseído una vez por el berserkergang estaba ya marcado con una señal de por vida. A partir de entonces, el trance no sólo le venía al ser invocado antes del combate, sino que también podía caer sobre él de repente en momentos de paz y sosiego, transformándole en cuestión de segundos en una bola de odio, adrenalina y gritos infrahumanos en busca de destrucción. Así, la saga de Egil describe cómo el padre de Egil, un berseker, sufrió repentinamente la posesión del berserkergang mientras jugaba pacíficamente a un juego de pelota con su hijo y otro pequeño. El guerrero, horriblemente agitado, y rugiendo como un animal, agarró al amigo de su hijo, lo alzó en el aire y lo estrelló contra el suelo con tanta fuerza que murió en el acto con todos los huesos del cuerpo rotos. Luego se dirigió hacia su propio hijo, pero éste fue salvado por una sirvienta que, a su vez, cayó muerta ante el poseído. En las sagas, las historias de bersekers están salpicadas de tragedias en las que el berserkergang descontrolado se vuelve contra los seres más allegados al poseso. Si hubiese que encontrar un equivalente griego, lo tendríamos en la figura de Hércules, quien durante un ataque de ira mató a golpes a su propia esposa Megara y a los dos hijos que tenía con ella, lo cual motivó sus 12 tareas como "penitencia" para expiar su pecado.

En el ámbito de la mitología tenemos muchos ejemplos de la furia de los bersekers. La saga del rey Hrolf habla del héroe berseker Bjarki, que combatía por dicho rey y que en una batalla se transformó en un oso. Este oso mató a más enemigos que los cinco campeones selectos del rey. Las flechas y las armas rebotaban de él, y derribó a hombres y caballos de las fuerzas del enemigo rey Hjorvard, desgarrando con los dientes y las garras cualquier cosa que se interpusiera en su camino, de tal modo que el pánico se apoderó del ejército enemigo, disgregando sus filas caóticamente. Esta leyenda —que no deja de ser eso, una leyenda— representa la fama que habían adquirido los bersekers en el Norte, como grupos reducidos pero, por su bravura, perfectamente capaces de decidir el resultado de una gran batalla.

Ahora bien, ¿cuál es la explicación para estos hechos, que rebasan con creces lo normal? ¿Cómo hemos de interpretar el berserkergang? En nuestros días, algunos que siempre miran con resentida desconfianza cualquier manifestación de fuerza y salud, han querido degradarlo. Para muchos de ellos, los bersekers eran simplemente comunidades de epilépticos, esquizofrénicos y demás enfermos mentales. Esta ridícula explicación no satisface en absoluto, ya que la epilepsia o la esquizofrenia son patologías cuyos efectos no se pueden "programar" para una batalla como hacían los bersekers, y bajo sus ataques es imposible realizar acciones valerosas o mostrar heroísmo bélico. Un epiléptico se hace más daño a sí mismo mordiéndose la lengua y cayendo al suelo que destrozando las filas de un numeroso ejército enemigo, y además puede ser reducido por una sola persona. Peliculeramente, otros han sugerido que los bersekers eran alianzas de individuos que habían sufrido mutaciones genéticas, o los supervivientes de un antiguo linaje germánico desaparecido, organizados en forma de comunidades-sectas. Incluso se puede tener en cuenta la explicación "chamánica", según la cual los bersekers eran poseídos por el espíritu totémico de un oso o de un lobo.

Como ve, las razones son tan variopintas como variopintos son los personajes que se meten a opinar al respecto. La explicación más conocida, empero, es la de que estos hombres combatían drogados. Según dicha teoría, los bersekers ingerían un hongo llamado *amanita muscaria* (seta de tallo blanco y sombrerete rojo con motas blancas, que abunda entre los bosques de abedules del norte de Europa), o bien algún mejunje preparado con dicha seta. Ésta tiene una toxicidad elevada gracias a un alcaloide llamado muscarina, que altera completamente la conciencia y la percepción. Actualmente se la ha catalogado como "venenosa", dado que en dosis elevadas resulta mortal. La teoría de la *amanita muscaria* fue elaborada en 1784 por el profesor sueco Samuel Ödman (que supo de la utilización del hongo por parte de chamanes siberianos), y se perfiló hasta cierto punto porque la mitología germánica explicaba que, de la boca de Sleipnir —el caballo de Odín, de ocho patas— goteaba una espuma roja que, al llegar al suelo, se transformaba en la seta. Otras teorías de drogas sugieren cerveza con beleño negro o pan o cerveza contaminados con cornezuelo del centeno.

La teoría de las drogas no convence, y los dos hechos anteriores (chamanes siberianos + caballo de Odín) son las únicas pruebas que tenemos para corroborar tal tesis. Por otro lado, la simple ingestión de una droga no garantiza por sí misma un arrebato de devastación y frenesí guerrero como el que experimentaban los bersekers. Si es que ingerían efectivamente una droga, habría sido tras una larga y dura preparación guerrera y ascética que les hubiese hecho resistir la posesión del *od*, con dosis cuidadosamente pensadas por auténticos conocedores de sus efectos, y con ritos diseñados para realzar y canalizar ciertos aspectos relacionados con la sustancia. Nos es más lógica, pues, la teoría de que el berserkergang se desencadenaba mediante una especie de "orden hipnótica programadora" que se almacenaba en el subconsciente a través de una violenta y traumática iniciación ritual, y que en adelante se "activaba" automáticamente escuchando el ruido de las armas, los gritos de batalla y los cánticos que invocaban la furia de Odín, dando lugar al irresistible ansia de estar en el centro del combate, allá donde la lucha era más encarnizada y la furia más densa. En cualquier caso, lo más probable es que las técnicas de consecución del berserkergang fueran mentales o "psicológicas", a través de procesos hipnóticos y magnéticos catalizados en poderosos rituales, y seguramente amplificados a través de danzas tribales, movimientos, técnicas y respiraciones capaces de generar enormes cantidades de adrenalina en poco tiempo. Y si las drogas estaban realmente presentes, hubiese sido para facilitar la posesión, pero en ningún caso eran las responsables directas del increíble rendimiento combativo que se desencadenaba con dicha posesión.

La ornamentada empuñadura de una espada vikinga.

Las sustancias liberadas por las drogas pueden estimularse en el cuerpo mediante prácticas de depuración. En las tradiciones iniciáticas, cuando el hombre obtienen control absoluto sobre su cuerpo, puede estimular sus órganos, sus glándulas, a voluntad, liberando las sustancias que desea y causando los efectos que desea, con sólo saber materializar el pensamiento. Lo ideal es que las drogas que se utilicen procedan de nuestro propio interior, pues, realmente, las drogas están ya dentro de nosotros —como por ejemplo la testosterona, la adrenalina, la dopamina, las feromonas y las endorfinas—, sólo que a menudo necesitan de un estímulo para liberarse. El uso religioso de las drogas apareció en una época en que la mayoría de personas ya no eran capaces de entrar en trance de modo natural. Y en cualquier caso la ingestión de las drogas con fines religiosos se realizaba bajo un severo control y ritualismo, sobre individuos preparados física, mental y espiritualmente para aguantar sus efectos, y todo vigilado por sabios de las ciencias naturales, conocedores de las plantas, los animales y la Tierra.

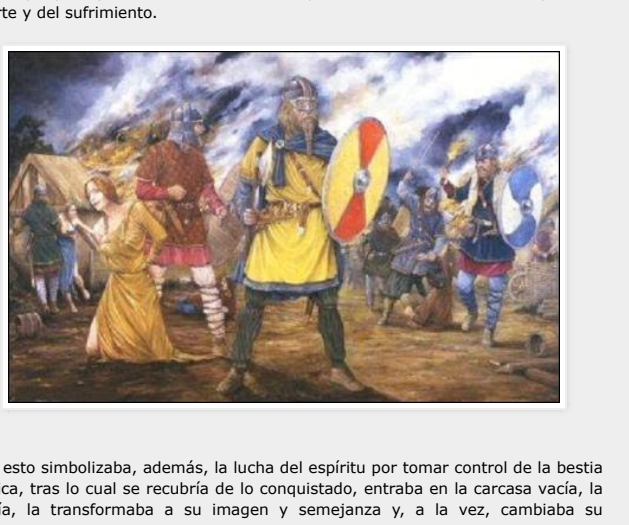
Durante las situaciones de gran estrés y violencia, el cuerpo se perturba. Aumenta el pulso, se acelera la respiración y sube la adrenalina como una llama. Tienen lugar una serie de respuestas fisiológicas que en sí mismas no son ni buenas ni malas, sino que su naturaleza dependerá del uso que se haga de ellas y de la salida que se les dé. Los guerreros convencionales "caballerescos", intentaban dominar el torrente de reacciones y sensaciones que les causaba el combate, de modo que, manteniendo su voluntad por encima de ellas, conservaban la "sangre fría" y la consciencia intacta. Los bersekers, en cambio, parecían hacer lo contrario: se dejaban llevar por las reacciones físicas ante la lucha, de modo que éstas tomaban posesión de ellos y acababan convirtiéndoles en bestias que lo "veían todo rojo". Afloraba en ellos una voluntad totalmente independiente de la consciencia. Sólo los mejores eran lo bastante duros como para dejarse llevar de verdad por el torrente de ferocidad, soltar sus impulsos salvajemente, perder el control, romper todo lazo y toda atadura para dejar cabalgar libre a la bestia, saborear el profundo y primitivo placer de la carnicería, de la sangría, de la matanza, de la dominación, de la posesión y de la destrucción, sumergir todo su ser en el caos absoluto y sobrevivir para contarlo —aunque es muy probable que después ni siquiera recordasen claramente lo sucedido.

¿Es todo esto un barbarismo salvaje? Sí, pero forma parte de la naturaleza humana, nos guste o no. Dar la espalda a esos asuntos sólo sirve para que luego nos cojan desprevenidos. Ignorar que tenemos un lado animal es como mutilar el espíritu y sabotear el cuerpo. Por el contrario, aceptar esto y dominarlo equivale a reconciliarnos con nosotros mismos.

En cuanto al ataviarse con pieles de animales simbólicos, obedece a una tradición chamánica, totémica y pagana hasta la médula, y le prestaremos atención porque expresa una idea muy importante. El lobo y el oso son signos de masculinidad libre, pura, salvaje, fértil y desenfrenada **[9]**. La piel del oso o del lobo se conseguía combatiendo con él en un cuerpo a cuerpo y matándole, lo cual era una prueba iniciática de los bersekers igual que entre algunos celtas lo era el matar a un jabalí. Los bersekers eran sugeridos así de que se apoderaban de las cualidades totémicas inherentes al animal en cuestión —oso o lobo—, adquiriendo su fuerza y ferocidad, poseyendo sus cualidades como si se hubiesen conquistado para sí, y adoptando la piel de la bestia vencida como símbolo de esta transformación. Como signo de prestigio, muchos bersekers añadían la palabra *björn* (oso) a sus nombres, resultando en nombres como Arinbjörn, Esbjörn, Gerbjörn, Gunbjörn o Thorbjörn. El lobo (proto-germánico **ulf*) resultó en nombres como Adolf, Rudolf, Hrolf o Ingolf. Mircea Eliade dijo con respecto a la apropiación de las pieles de animales:

> Se devenía "berserkr" tras una iniciación que comportaba pruebas específicamente guerreras. Así, por ejemplo, entre los chatti, nos dice Tácito, el postulante no se cortaba los cabellos ni la barba antes de haber matado a un enemigo. Entre los Taifali, el joven debía abatir un jabalí o un oso y entre los Hérulos, era necesario combatir sin armas. A través de estas pruebas, el postulante se apropiaba de la forma de ser de la fiera: se convertía en un guerrero temible en la medida en que se comportaba como una bestia de presa. Se transformaba en superhombre porque conseguía asimilarse a la fuerza mágico-religiosa compartida por los carniceros **[10]**.

Una vez más, se verá esto como primitivo y bárbaro, pero los romanos también lo hacían, como podemos ver en los portaestandartes de las legiones, que se cubrían con pieles de lobos, osos o felinos salvajes (como pueblo indoeuropeo bárbaro, los antiguos itálicos, antepasados de los latinos, debieron tener su propia versión del "guerrero poseído"). También el héroe griego Heracles, tras combatir con un monstruoso león y matarlo con sus propias manos, se puso su piel. El irlandés Cuchulain mató a un monstruoso mastín y ocupó su lugar como guardián del Ulster. Sigfrido, el héroe del germanismo, se bañó en la sangre del dragón Fafnir, matado por él, y con ello se hizo casi invencible. En los misterios de Mitras, un restringido culto militar sólo para hombres y practicado por las legiones de Roma, los iniciados se cubrían de la sangre del toro sacrificado en una ceremonia de alto poder sugestivo. En la misma línea de ejemplos relacionados, tenemos otros casos que se refieren a "segundas pieles" y baños endurecedores: Aquiles fue bañado por su madre en las aguas del oscuro río Estigie, que lo hicieron invulnerable. La diosa céltica Ceridwen poseía un caldero mágico que daba salud, fuerza y sabiduría a cuantos se bañaran en él. Las madres espartanas bañaban a sus recién nacidos en vino, pues pensaban que eso endurecía a los duros y acababa con los blandos. Las aguas del Ganges, aun hoy en día, son consideradas salutíferas para los hinduistas. La idea tras todos estos mitos era que exponerse a fuerzas destructivas, telúricas y oscuras ayudarían a endurecer la "envoltura" del iniciado y a protegerlo en el futuro contra experiencias similares en el campo de la muerte y del sufrimiento.

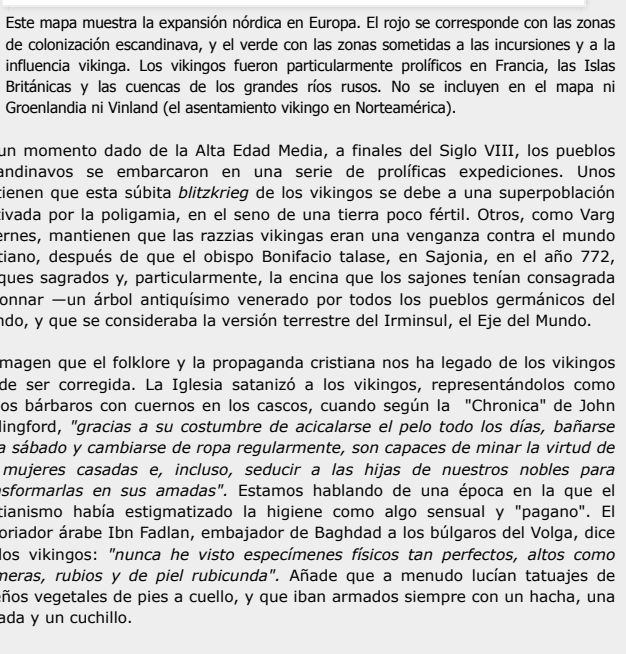


Todo esto simbolizaba, además, la lucha del espíritu por tomar control de la bestia telúrica, tras lo cual se recubría de lo conquistado, entraba en la carcasa vacía, la poseía, la transformaba a su imagen y semejanza y, a la vez, cambiaba su personalidad por una distinta, entrando en una nueva fase y simbolizando asimismo el tránsito a una nueva manera de percibir el entorno y de ver las cosas —una nueva piel, una nueva coraza, un nuevo escudo, la percepción del mundo a través de los sentidos de la bestia—, tomar posesión de la materia y, desde dentro, transformarla a imagen y semejanza del espíritu. Esta filosofía de posesión es un rasgo característico de todas las sociedades guerreras iniciáticas. En ciertas unidades de élite de las SS nazis, una de las pruebas era combatir, sin armas y con el torso desnudo, contra un perro-lobo o un mastín embravecido. Como reminiscencia de todos estos asuntos en pleno Siglo XIX, cantaban los húsares imperiales del II Reich, herederos de las unidades guerreras de élite del germanismo: "De negro nos vestimos / de sangre nos bañamos / con la *totenkopf* en el casco / Heil! Heil! / ¡Somos invencibles!"

Aquellos bersekers que luchaban desnudos se relacionaban con la conducta de los temprano celtas, que también lo hacían (de hecho, la figura del "guerrero poseído" fue también recurrente entre los celtas). Sus cuerpos, curtidos desde la infancia, no sentían frío ni aunque estuviesen desnudos sobre la nieve. Como hemos dicho, algunos también se pintaban de negro, reivindicando el lado oscuro y fiero, propio de las eras en las que la luz ya se ve acosada. Ya hemos visto cómo el romano Tácito describió a los *harii* que, pintados y con escudos negros, se lanzaban al combate con ferocidad sobrehumana. Para los antiguos indo-iranios, el dios Vishnu, en las épocas sombrías, se ataviaba con una armadura oscura para combatir a los demonios, ocultando al mundo su aspecto luminoso; pero al alba de la nueva edad de oro, se despojaría de su coraza negra y el mundo conocería su luminoso aspecto interior. En Irán, la *männerbund* de los mairya vestía armaduras negras y portaba banderas negras. Simbólicamente, se decía que mataban al dragón, y generalmente actuaban de noche. Los cátaros se vestían con largas túnicas negras, y sus estandartes religiosos eran negros (algunos con una cruz céltica blanca en su interior). También los SS se vistieron de negro y lucieron banderas negras, además de la macabra *totenkopf*. Se quería simbolizar así el dominio y el conocimiento de la oscuridad, de lo que pertenece a la mano izquierda, al lado *siniestro,* al miedo, a la muerte y al horror.

Dominar y conocer al enemigo es dominar y conocer al oso, al lobo, al dragón, al toro o al animal totémico que el hombre luchador descubra en sí mismo. Cubrirse de negro equivale a cubrirse con la piel de la bestia enemiga, pues la oscuridad es la enemiga —hasta que no sea dominada.

LA EXPANSIÓN DE LA FURIA DEL NORTE

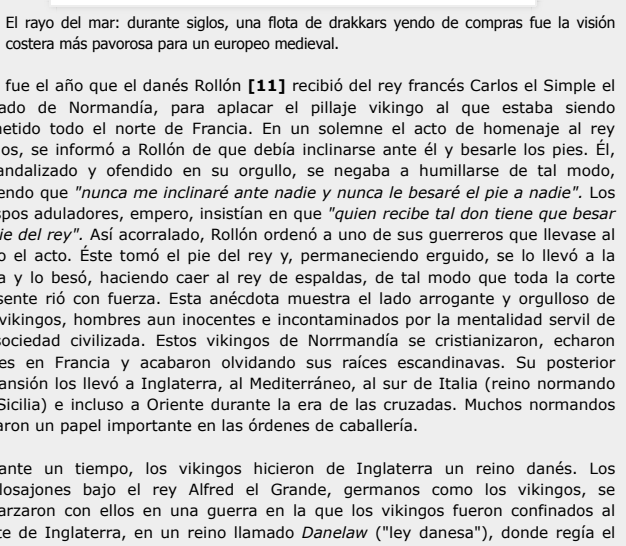


Este mapa muestra la expansión nórdica en Europa. El rojo se corresponde con las zonas de colonización escandinava, y el verde con las zonas sometidas a las incursiones y a la influencia vikinga. Los vikingos fueron particularmente prolíficos en Francia, las Islas Británicas y las cuencas de los grandes ríos rusos. No se incluyen en el mapa ni Groenlandia ni Vinland (el asentamiento vikingo en Norteamérica).

En un momento dado de la Alta Edad Media, a finales del Siglo VIII, los pueblos escandinavos se embarcaron en una serie de prolíficas expediciones. Unos sostienen que esta súbita *blitzkrieg* de los vikingos se debe a una superpoblación motivada por la poligamia, en el seno de una tierra poco fértil. Otros, como Varg Vikernes, mantienen que las razzias vikingas eran una venganza contra el mundo cristiano, después de que el obispo Bonifacio talase, en Sajonia, en el año 772, bosques sagrados y, particularmente, la encina que los sajones tenían consagrada a Donnar —un árbol antiquísimo venerado por todos los pueblos germánicos del mundo, y que se consideraba la versión terrestre del Irminsul, el Eje del Mundo.

La imagen que el folklore y la propaganda cristiana nos ha legado de los vikingos ha de ser corregida. La Iglesia satanizó a los vikingos, representándolos como sucios bárbaros con cuernos en los cascos, cuando según la "Chronica" de John Wallingford, *"gracias a su costumbre de acicalarse el pelo todo los días, bañarse cada sábado y cambiarse de ropa regularmente, son capaces de minar la virtud de las mujeres casadas e, incluso, seducir a las hijas de nuestros nobles para transformarlas en sus amadas".* Estamos hablando de una época en la que el cristianismo había estigmatizado la higiene como algo sensual y "pagano". El historiador árabe Ibn Fadlan, embajador de Baghdad a los búlgaros del Volga, dice de los vikingos: *"nunca he visto especímenes físicos tan perfectos, altos como palmeras, rubios y de piel rubicunda".* Añade que a menudo lucían tatuajes de diseños vegetales de pies a cuello, y que iban armados siempre con un hacha, una espada y un cuchillo.

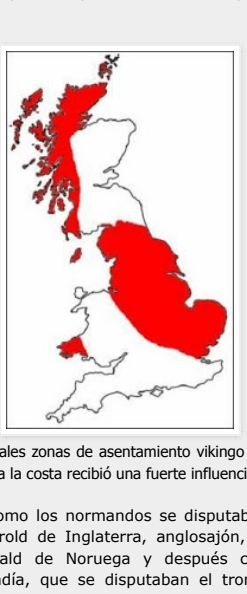
Los vikingos acabaron siendo famosos en toda la cristiandad, en el Este pagano y en gran parte del mundo islámico. Los árabes los llamaban *mayus*, los khazares *rus* (de ahí "Rusia") y los eslavos varegos. En la mayor parte de Europa Occidental fueron conocidos como normandos —es decir, hombres del Norte. Generalmente su forma de actuar era zarpar en grandes flotas, saquear los poblados de las costas, establecer "centros de operaciones" costeros para planear otras incursiones y navegar por los grandes ríos para llegar a otras ciudades del interior (como Pamplona, Sevilla o París). Son conocidas sus numerosas proezas, desde la colonización de Islandia, Groenlandia y América hasta el arrebato de Sevilla a los moros (año 844), su saqueo y su conservación durante una semana entera, pasando por la fundación de ciudades rusas como Novgorod (862) y Kiev (864), así como el primer estado ruso (Rus de Kiev) y el sitio de París en 885.



El rayo del mar: durante siglos, una flota de drakkars yendo de compras fue la visión costera más pavorosa para un europeo medieval.

911 fue el año que el danés Rollón **[11]** recibió del rey francés Carlos el Simple el ducado de Normandía, para aplacar el pillaje vikingo al que estaba siendo sometido todo el norte de Francia. En un solemne el acto de homenaje al rey Carlos, se informó a Rollón de que debía inclinarse ante él y besarle los pies. Él, escandalizado y ofendido en su orgullo, se negaba a humillarse de tal modo, diciendo que *"nunca me inclinaré ante nadie y nunca le besaré el pie a nadie".* Los obispos aduladores, empero, insistían en que *"quien recibe tal don tiene que besar el pie del rey".* Así acorralado, Rollón ordenó a uno de sus guerreros que llevase al cabo el acto. Éste tomó el pie del rey y, permaneciendo erguido, se lo llevó a la boca y lo besó, haciendo caer al rey de espaldas, de tal modo que toda la corte presente rió con fuerza. Esta anécdota muestra el lado arrogante y orgulloso de los vikingos, hombres aun inocentes e incontaminados por la mentalidad servil de la sociedad civilizada. Estos vikingos de Normandía se cristianizaron, echaron raíces en Francia y acabaron olvidando sus raíces escandinavas. Su posterior expansión los llevó a Inglaterra, al Mediterráneo, al sur de Italia (reino normando de Sicilia) e incluso a Oriente durante la era de las cruzadas. Muchos normandos jugaron un papel importante en las órdenes de caballería.

Durante un tiempo, los vikingos hicieron de Inglaterra un reino danés. Los anglosajones bajo el rey Alfred el Grande, germanos como los vikingos, se enzarzaron con ellos en una guerra en la que los vikingos fueron confinados al norte de Inglaterra, en un reino llamado *Danelaw* ("ley danesa"), donde regía el paganismo nórdico y donde hubo una amplia colonización de familias vikingas, hasta tal punto que legaron numerosas palabras al vocabulario inglés. Algunos historiadores han llamado a esa "otra Inglaterra" paralela, la "Inglaterra escandinava". Aquí, los vikingos establecieron capital en Jorvik (York) y se dedicaron al arraigo antes que al saqueo, estableciendo granjas, campos de cultivo y centros de comercio.



El Danelaw y las principales zonas de asentamiento vikingo en Gran Bretaña. Aparte de las zonas señaladas, toda la costa recibió una fuerte influencia escandinava.

Pero tanto los vikingos como los normandos se disputaban Inglaterra. La guerra estalló cuando el rey Harold de Inglaterra, anglosajón, tuvo que enfrentarse a primero con el rey Harald de Noruega y después con el rey Guillermo el Conquistador, de Normandía, que se disputaban el trono. Los anglosajones de Harold se enfrentaron a los noruegos de Harald Hardrada (el último rey vikingo "de la vieja escuela") en la batalla del Puente de Stamford. Tras haber vencido a Harald, las maltrechas tropas anglosajonas de Harold se desplazaron unos 360 kilómetros desde Yorkshire (norte de Inglaterra) hasta Sussex (sur de Inglaterra), donde Guillermo les esperaba con tropas normandas frescas. Las exhaustas tropas anglosajonas se enfrentaron a los normandos en la famosa **batalla de Hastings** (1066). Por la falta de una buena caballería y porque muchos abandonaron la seguridad del muro de escudos y lanzas para perseguir a los caballeros normandos que se retiraban para volver a cargar, los anglosajones perdieron. Harold murió con el cráneo atravesado por una flecha que le entró por un ojo. Fue una tragedia para Inglaterra.

Los "normandos" (realmente daneses afrancesados) importaron el idioma francés, contaminando al anglosajón y despojándolo de sus resonancias más germánicas. El francés se convirtió en lengua de la nueva corte normanda, y el anglosajón —esto es, el inglés antiguo— en el idioma de los plebeyos y la aristocracia desposeída. Inglaterra se contagió también con la mentalidad oriental. Su foco de atención y relaciones culturales pasó desde Dinamarca, el norte de Alemania y Escandinavia, hasta Francia y el Vaticano, y en este sentido no hay duda de que hubiese sido mejor incluso un triunfo vikingo. Los normandos importaron, además, una servidumbre feudal de tipo cristiano (que tenía sentido en lugares donde los germanos constituían una aristocracia minoritaria, pero no en Inglaterra, donde la mayor parte de la población era de origen germánico), barriendo con el antiguo derecho sajón, tan odiado por la Iglesia, y que sólo permaneció en el condado de Kent, que había sido el lugar donde desembarcaron los primeros anglosajones (concretamente los jutos, procedentes de Dinamarca) en el Siglo V, y donde la tradición germánica anglosajona era acaso más fuerte y estaba más arraigada. Sin embargo, los normandos aportaron indudablemente innovaciones beneficiosas: grandes castillos de piedra con fosos y el espíritu de la nueva caballería.

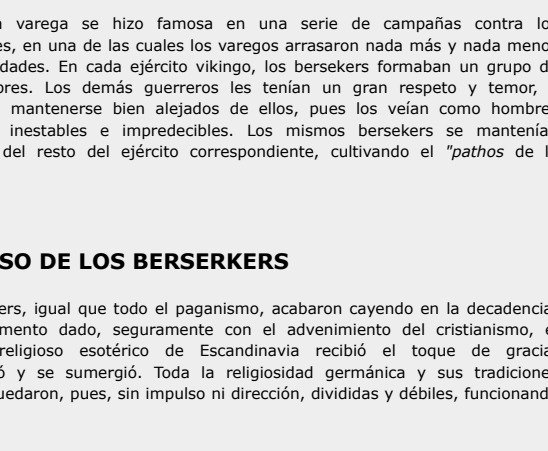
Los anglosajones, en cualquier caso, no se iban a resignar con aquella situación, y muchos de sus aristócratas, encabezados a su pueblo, tomaron parte en una resistencia oculta contra la invasión "normanda", que no era sino una invasión francesa. La misma leyenda de Robin Hood se refiere a la pugna entre anglosajones y normandos, en la que una *männerbund* anglosajona, encabezada por un noble sajón, se retira al bosque y lleva al cabo "guerra de guerrillas" contra la ocupación.

La expansión vikinga fue tan inmensa, en fin, que incluso se han encontrado estatuillas de Buda en tumbas escandinavas. No sin razones bien fundamentadas, algunos autores, como el francés Jacques de Mahieu, han colocado a los vikingos en la base de aristocracias de lugares tan distantes como Perú y Méjico, y de ahí extraños casos como Quetzalcoatl, Kukulkán, Ullman o Viracocha, dioses precolombinos con rasgos europeos (como la barba, la piel blanca, el pelo claro o los ojos azules).

De las nacionalidades escandinavas, los noruegos tendieron a explorar Islandia, Groenlandia y América, los daneses se concentraron en Inglaterra, Escocia, Alemania, Francia e Irlanda, y los suecos se dedicaron sobretodo a sus aventuras en el Este, incluyendo Finlandia, Rusia, las guerras contra los khazares y los tártaros, y sus hazañas en el mundo islámico y bizantino.

Ahora bien, los no-vikingos consideraban a los bersekers como la máxima expresión de esta ira del Norte que se extendía como la pólvora por Europa. La misma imagen arquetípica del vikingo sanguinario que combate semidesnudo y mata indiscriminadamente, se corresponde más con el berseker que con el guerrero vikingo corriente. La fama y el prestigio de los bersekers en el Norte eran enormes. Fueron guardaespaldas en numerosísimas cortes reales, entre ellas la del rey Harald "Bellos Cabellos" de Noruega. El rey Hrolf Kaki de Dinamarca envió a sus doce bersekers a Adils de Suecia para ayudarle en su guerra contra Ali de Noruega. Tras las campañas militares vikingas, cuando se hacía recuento de bajas, los capitanes militares ni se molestaban en contar a los bersekers, pues se daba por hecho que eran invencibles tras proferir hechizos que los hacían invulnerables al hierro y al fuego, o que eran capaces de inutilizar las armas del enemigo con la mirada.

Tal fama llegó a Oriente, de tal modo que el emperador Constantino de Bizancio —hombre poderoso con numerosos medios, y que quería lo mejor— hizo contratar una guardia personal selecta que se componía exclusivamente de bersekers suecos. Fueron conocidos como la "guardia varega". (Con el tiempo, la guardia se llenaría tanto de guerreros anglosajones que pasaría a ser conocida como "guardia inglesa"). Según escribió Constantino, estos hombres realizaban en ocasiones la "danza gótica", ataviados con pieles de animales y máscaras totémicas.



La guardia varega, conocida como *pelekiphoroi phrouroi* ("guardianes armados con hachas") se destacó gloriosamente en Constantinopla (Miklagard para los escandinavos).

Y es que el paganismo escandinavo conservaba un sano chamanismo, profundamente relacionado con la Naturaleza y con Asgard, el cielo de los dioses. Según la mitología germánica, los bersekers caídos formaban en el Valhala la guardia de honor de Odín, por lo que en su vida terrenal procuraban reflejar y "entrenar" esa vocación protegiendo a numerosos reyes cuya figura de poder era asociada a Odín.

La guardia varega se hizo famosa en una serie de campañas contra los musulmanes, en una de las cuales los varegos arrasaron nada más y nada menos que 80 ciudades. En cada ejército vikingo, los bersekers formaban un grupo de doce hombres. Los demás guerreros les tenían un gran respeto y temor, y procuraban mantenerse bien alejados de ellos, pues los veían como hombres peligrosos, inestables e impredecibles. Los mismos bersekers se mantenían separados del resto del ejército correspondiente, cultivando el "*pathos* de la distancia".

EL OCASO DE LOS BERSERKERS

Los bersekers, igual que todo el paganismo, acabaron cayendo en la decadencia. En un momento dado, seguramente con el advenimiento del cristianismo, el liderazgo religioso esotérico de Escandinavia recibió el toque de gracia, desapareció y se sumergió. Toda la religiosidad germánica y sus tradiciones externas quedaron, pues, sin impulso ni dirección, divididas y débiles, funcionando por inercia.

Se procura desde entonces distinguir entre dos tipos de bersekers: el berseker heroico, bravo, valiente y leal guerrero de élite al servicio de un gran rey; y el berseker decadente, bandido errante, dado al robo, al pillaje, a los asesinatos indiscriminados y a las violaciones. Esta figura más tardía se corresponde con bandas de delincuentes de Escandinavia, y sus signos denotan lo que ocurre cuando los impulsos masculinos —que tienen su origen en el lado oscuro y tienden, en principio, a la destrucción— caen fuera del control que otorga la disciplina, el ascetismo y la voluntad. A este tipo de "bersekers" se les describía como terriblemente feos, con rasgos deformes, de una sola ceja, de ojos oscuros y de cabellos negros, teniendo tendencias maníacas y psicópatas. Tales criminales, procedentes de los estratos sociales más bajos de Escandinavia, deambulaban por los poblados desafiando a duelo a los hombres humildes. Puesto que, de rechazar el duelo, serían considerados cobardes, los campesinos aceptaban por honor y amor propio, y generalmente caían muertos bajo las armas del bandido. Éste, que no era un combatiente de honor ni un soldado, se quedaba con las tierras del desafortunado, sus posesiones, su casa y su mujer. En las sagas, a menudo un guerrero noble acababa matando al impostor, liberando a la mujer y desposándose con ella.

En el Siglo XI, los duelos y los bersekers fueron colocados fuera de la ley. En 1015, el Rey Eirik I "Hacha Sangrienta" de Noruega los ilegalizó. "Gragas", el código medieval de leyes islandesas, los condenaba asimismo al ostracismo. En el Siglo XII, estos bersekers decadentes desaparecieron. En adelante, la Iglesia cultivó la creencia de que estaban poseídos por el Diablo.

Un caso digno de estudio: el rey Harald Hardrada de Noruega como ejemplo del mundo vikingo y de la importancia de los bersekers en las batallas

Injustamente, Harald Hardrada suele aparecer en la historia sólo como un rey noruego que falló en conquistar Inglaterra. Harald, un gigante rubio de más de 2,10 m., vivió en una época en la que los reyes escandinavos estaban puliendo las artes políticas y de la corte para estar a la altura de sus homólogos europeos, pero él seguía estando más en sintonía con los guerreros vikingos libres de siglos anteriores. A día de hoy, me parece un misterio el porqué nadie ha hecho una película sobre este hombre.

Harald Sigurdson nació en Noruega en 1015. Con 15 años participó a favor del rey Olaf II en la batalla de Stiklestad, contra el rey Canuto de Dinamarca (posteriormente también rey de Inglaterra y Noruega). En esta batalla, que coincidió con un eclipse solar, el ejército de Olaf perdió. Herido, Harald consiguió escapar de Noruega con los guerreros fieles a su linaje y, en el exilio, formar una banda de lealistas que habían escapado de Noruega tras la muerte de Olaf. Un año después, teniendo Harald 16 años, él y sus noruegos habían atravesado Finlandia y entrado en Rusia, donde sirvieron al gran príncipe Yaroslav I el Sabio como fuerzas de choque, y donde Harald fue hecho general de los ejércitos de Yaroslav.

A los dos años, el joven general vikingo estaba manteniendo una relación amorosa con Elisif (Isabel), la hija de Yaroslav. Cuando el príncipe, enfurecido, sorprendió a la pareja, Harald se vio obligado a escapar de Rusia con sus leales, según las malas lenguas, aun subiéndose los pantalones por el camino. Harald atravesó con sus hombres Ucrania y el Mar Negro y llegó a Constantinopla, la capital del Imperio Bizantino, donde se alistó en la guardia varega —una unidad mercenaria de élite compuesta exclusivamente de escandinavos. Harald se hizo famoso en todo el Mediterráneo, se ganó el sobrenombre de "devastador de Bulgaria", triunfó en Norafrica, Siria, Palestina, Jerusalén y Sicilia, y amasó una inmensa fortuna personal procedente del botín saqueado. Con el tiempo, Harald fue hecho jefe de la guardia varega, almirante de la flota bizantina (la más poderosa del Mediterráneo) y se le dio gran autonomía para llevar al cabo independientemente ataques contra los enemigos de Bizancio. Lejos de su Noruega natal, Harald y sus hombres se habían convertido en los niños mimados de un gran imperio mediterráneo. En su día, las crónicas bizantinas se refirieron a Harald como "hijo de un emperador varego". Estuvo al servicio de los bizantinos hasta 1042, es decir, hasta la edad de 27 años.

A esa edad, los rumores relacionaron a la emperatriz Zoe (una arpía casada con el emperador Romano III, un anciano que no tardaría en ser asesinado), con Harald, cuando Harald estaba realmente por su sobrina, María, con quien la emperatriz le había prohibido casarse. A pesar de que Harald fue apresado en una mazmorra, pudo escapar, juntar a sus leales, raptar a María y apoderarse de un drakkar. El puerto de Constantinopla estaba protegido por una cadena que impedía el paso de embarcaciones, de modo que Harald ordenó a todo aquel que no remara a la parte de atrás de su barco, mientras los demás remaban. El barco, pues, levantó su parte frontal por efecto del peso y, cuando quienes no remaban se desplazaron a la proa, superó las cadenas con éxito.

Harald, en fin, abandonó el Imperio Bizantino con la prontitud que venía siendo habitual en sus viajes, pero envió a María de vuelta a Constantinopla. Atravesando el Mar Negro y Ucrania, pasó de nuevo por la corte de Kiev y se llevó a su antiguo amor, la hija de Yaroslav, con quien se desposó según viajaban hacia el Norte a través de Rusia.

En 1045, teniendo 30 años, apoyado por sus curtidos leales, por su propia veteranía político-militar, sus impresionantes riquezas y por su amplia red de contactos, Harald reconquistó el trono de Noruega como Harald III Sigurdson, reinando durante 20 años y ganándose el apodo de Hardrada ("soberano duro"). Sin embargo, parece que toda esta vida de grandes gestas no había llenado al vikingo lo suficiente. En 1066, Harald puso su punto de mira sobre Inglaterra, esa tierra que había sido el destino de numerosas migraciones nórdicas desde el Siglo V. Harald reclamó el trono inglés aprovechando que había existido en el pasado un reino danés-inglés-noruego, y reunió 300 drakkars para enfrentarse a las tropas anglosajonas del rey Harold. Fue en este marco que tuvo lugar la batalla del puente de Stamford, en el norte de Inglaterra.

Precisamente en dicha batalla tuvo un destacado papel un berseker gigante, a cuyo lado el mismo Harald (que medía más de dos metros) parecía un enano. Este enorme berseker noruego defendió el puente durante una hora, matando a todo el que se le acercaba, y sin sucumbir ante las flechas. Un guerrero anglosajón pudo meterse debajo del puente bajando el río dentro de un barril, y a través de una grieta entre las tablas, atravesó con una lanza al gigante. Eso abrió las puertas a los anglosajones, pero la resistencia del héroe había dado tiempo a que sus compatriotas (que habían sido tomados por sorpresa) organizasen una línea de escudos que a los anglosajones les costó Dios y ayuda romper. Harald murió con la garganta atravesada por una flecha. Cuando uno de sus hombres le preguntó si estaba gravemente herido, contestó *"sólo es una pequeña flecha, pero está haciendo su trabajo"*. Tenía 51 años.

Solo el 10% de los soldados noruegos sobrevivió a la batalla del puente de Stamford. Los anglosajones permitieron a los últimos vikingos zarpar en los drakkars y volver a su Noruega. Generalmente, el año de la muerte de Harald en 1066 coincide con el advenimiento del cristianismo en el Norte, y se considera la fecha del fin de la "era vikinga".

BROTES DE FURIA SAGRADA

No se puede decir que el fuego de la sangre nórdica desapareciera. El mismo siglo que desaparecieron los bersekers, se inició el auge de las órdenes de caballería, las nuevas *männerbunden* de Europa. Los grandes momentos de gloria que disfrutó Europa durante la Edad Media se deben a ellas —piénsese en el Sacro Imperio, en las cruzadas orientales, en la civilización occitana, en la Reconquista española, en los templarios y en las leyendas del Grial. Si se puede decir, en cambio, que había desaparecido el ejemplo más visible y obvio de la furia pagana.

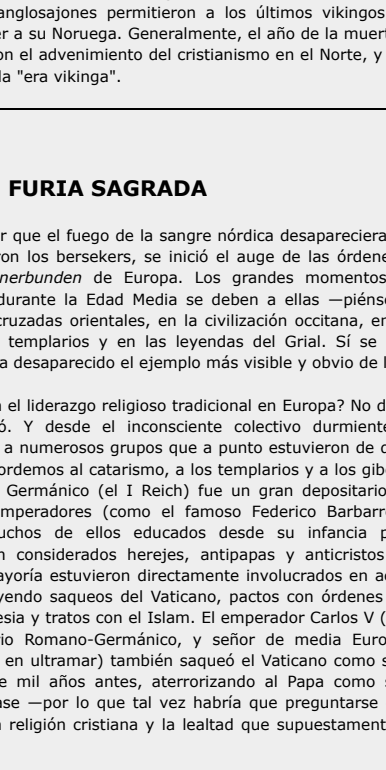
¿Qué sucedió con el liderazgo religioso tradicional en Europa? No desapareció, sino que se sumergió. Y desde el inconsciente colectivo durmiente en la sangre europea, manejó a numerosos grupos que a punto estuvieron de derribar al poder de la Iglesia (recordemos al catarismo, a los templarios y a los gibelinos). El Sacro Imperio Romano Germánico (el I Reich) fue en gran depositario de la tradición ancestral. Sus emperadores (como el famoso Federico Barbarroja, o su nieto Federico II), muchos de ellos educados desde su infancia por órdenes de caballería, fueron considerados herejes, antipapas y anticristos por la Iglesia, puesto que la mayoría estuvieron directamente involucrados en actividades "poco cristianas", incluyendo saqueos del Vaticano, pactos con órdenes de caballería al margen de la Iglesia y tratos con el Islam. El emperador Carlos V (rey de España y del Sacro Imperio Romano-Germánico, y señor de media Europa, además de vastos territorios en ultramar) también saqueó el Vaticano como sus antepasados visigodos más de mil años antes, aterrorizando al Papa como si de un vulgar proscrito se tratase —por lo que tal vez habría que preguntarse cómo entendían estos hombres la religión cristiana y la lealtad que supuestamente le debían a la Iglesia.

Tras la desastrosa Guerra de los Treinta Años (1618-1648), el Sacro Imperio cayó definitivamente, siendo reemplazado por pequeños y ridículos estados burgueses que fueron asolados por la peste negra y por el protestantismo, y que se dedicaron a la virulenta persecución de herejes, quemando o ahorcando al mayor número de "brujas" de toda Europa, mientras los turcos arrollaban los Balcanes a su antojo. Regiones enteras de Alemania fueron despobladas por esta paranoia. De esta época provienen también las leyendas de hombres-lobo, y en Alemania se acusó a muchos hombres de ser licántropos. Miles fueron torturados y ejecutados por ello.

La caída de los templarios y del Sacro Imperio marcó, pues, un hito: cayó la mística Edad Media de castillos y caballeros, y fue reemplazada por la sucia era de las hambrunas, las pestes, las cazas de brujas, el puritanismo, la Biblia y el fundamentalismo religioso. Asimismo, la Infantería relevó a la Caballería como cuerpo dominante en los campos de batalla, como es patente en las conquistas de los Tercios (tan similares en su organización y mentalidad a las legiones de Roma).

De las órdenes de caballería, del misticismo medieval, del sentimiento de *dharma* y del orden social tradicional, quedaron los rosacruces y los masones. Y ambos acabaron, a su vez, infiltrados por el auge de la nueva casta comercial-financiera (la burguesía), como es especialmente patente en la masonería moderna.

En el Siglo XIX, la religiosidad del germanismo comenzó a despertar de nuevo. Europa había descubierto la sabiduría de Oriente, y se habían traducido numerosos textos sagrados, especialmente de Irán e India. Arqueólogos alemanes desenterraron ciudades, templos y estatuas griegas. Apareció Prusia, portadora de una nueva idea imperial militarista. Apareció el II Reich. Surgieron grupos de mística paganizante. Y en pleno Siglo XX, el renacimiento explotó y se manifestó en el III Reich. Adolf Hitler, cuyo mismo nombre significa "lobo noble", jugó en Europa un papel similar al que Licurgo (cuyo nombre significa "conductor de lobos") jugó en Esparta. En los últimos días del III Reich, fanáticas unidades de jovencísimos guerrilleros insurgentes denominados *werwolf* (hombres-lobo) protagonizaron la última inmolación de resistir hasta el final la ocupación de Alemania tras la II Guerra Mundial.



Una *wolfsangel*, emblema de los *werwolf* procedente del paganismo germánico.

EL GERMANISMO Y EL ADVENIMIENTO DEL RAGNAROK

Según el concepto de los antiguos paganos germanos, la tormenta final, en el vértice del Ragnarok, será una cacería contra las fuerzas del mal. Odín, blandiendo su lanza y cabalgando su caballo de ocho patas, descenderá sobre la Tierra. Thor, esgrimiendo su martillo de guerra y montado sobre su carro tirado por machos cabríos, aparecerá en el cielo rugiendo furioso y rodeado de rayos, causando un estruendo avasallador. La *Wildes Heer* (horda furiosa), el *Oskorei*(ejército del trueno), el ejército de los caídos, arrollará a los enemigos de los dioses, haciendo retumbar el suelo con los cascos de sus caballos y el aire con sus gritos de batalla. Las sombrías valkirias cabalgarán serenamente, prestando atención al desarrollo de las batallas para elegir a los nuevos caídos. Los cuervos de Odín, sus lobos y todo tipo de seres sobrenaturales, proliferarán en el grueso de la tormenta hechicera, haciendo temblar a las fuerzas de la esclavitud materialista, estremeciendo angustiosamente las almas de los enemigos de los dioses, y derrumbando ominosamente los muros que separan a la Tierra del Más Allá.

Todo aquello era una explicación metafórica, simbólica y poética del fin de una era, cuando finalmente el cielo se enfurezca y caiga sobre la Tierra, y se libre el apocalíptico combate de lo superior contra lo inferior, el bien contra el mal. Tal vez un día, los olvidadizos apóstoles de la civilización financiera y la usura vuelvan a conocer con horror la sed de batalla del hombre europeo, la espumeante y angustiosa rabia del guerrero inspirado, el instinto del trabajador, del conquistador, del pionero, del explorador, del artista, del soldado, del señor y del destructor que Europa lleva en sí, y cuyo último ejemplo fue quizás, en días lejanos, el berseker escandinavo.

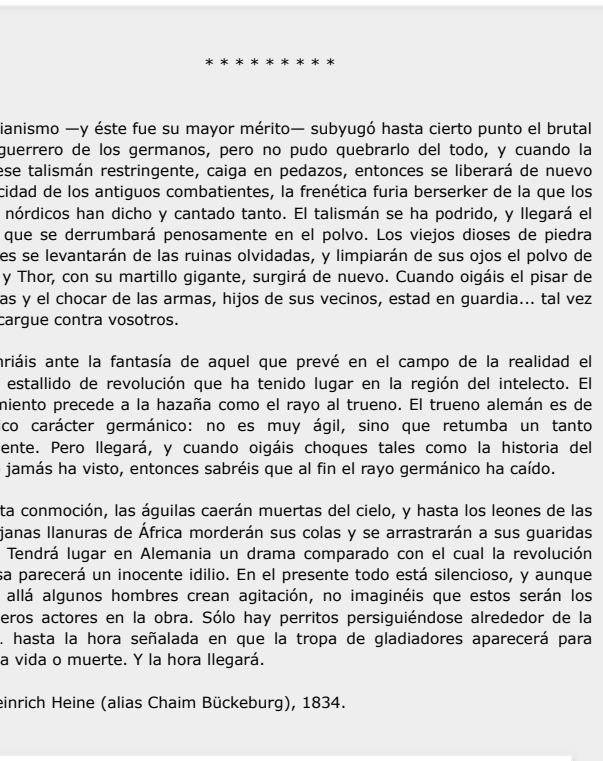
* * * * * * * * * *

El cristianismo —y éste fue su mayor mérito— subyugó hasta cierto punto el brutal ardor guerrero de los germanos, pero no pudo quebrarlo del todo, y cuando la Cruz, ese talismán restringente, caiga en pedazos, entonces se liberará de nuevo la ferocidad de los antiguos combatientes, la frenética furia berserker de la que los poetas nórdicos han dicho y cantado tanto. El talismán se ha podrido, y llegará el día en que se derrumbará penosamente en el polvo. Los viejos dioses de piedra entonces se levantarán de las ruinas olvidadas, y limpiarán de sus ojos el polvo de siglos, y Thor, con su martillo gigante, surgirá de nuevo. Cuando oigáis el pisar de las botas y el chocar de las armas, hijos de sus vecinos, estad en guardia... tal vez se descargue contra vosotros.

No sonriáis ante la fantasía de aquel que prevé en el campo de la realidad el mismo estallido de revolución que ha tenido lugar en la región del intelecto. El pensamiento precede a la hazaña como el rayo al trueno. El trueno alemán es de auténtico carácter germánico: no es muy ágil, sino que retumba un tanto lentamente. Pero llegará, y cuando oigáis choques tales como la historia del mundo jamás ha visto, entonces sabréis que al fin el rayo germánico ha caído.

Con esta conmoción, las águilas caerán muertas del cielo, y hasta los leones de las más lejanas llanuras de África morderán sus colas y se arrastrarán a sus guaridas reales. Tendrá lugar en Alemania un drama comparado con el cual la revolución francesa parecerá un inocente idilio. En el presente todo está silencioso, y aunque aquí y allá algunos hombres crean agitación, no imaginéis que estos serán los verdaderos actores en la obra. Sólo hay perritos persiguiéndose alrededor de la arena... hasta la hora señalada en que la tropa de gladiadores aparecerá para luchar a vida o muerte. Y la hora llegará.

Heinrich Heine (alias Chaim Bückeburg), 1834.



NOTAS

[1] Las tres palabras delatan su procedencia de la raíz de la runa Man, la runa de la *Minne* (memoria, amor superior), de la virilidad y de la vida.

[2] También está relacionada con las míticas civilizaciones sobrehumanas del folklore europeo (gigantes, titanes, Atlántida, atlantes, Tuatas de Danan).

[3] "Iniciación, ritos, sociedades".

[4] El grupo de doce hombres (más el líder o protegido, el treceavo) es una constante, no sólo en diversas mitologías indoeuropeas, sino en la vida cotidiana de los germanos, y representa al círculo selecto. Doce eran los hombres que normalmente se requerían para llevar al cabo una misión sagrada. Doce eran los representantes del *Thing* (Consejo) entre los pueblos nórdicos. Doce eran los testigos jurados que se presentaban en ciertos casos de justicia. Doce eran los representantes de entre un grupo numeroso que eran invitados a una fiesta. Y, como todos sabemos, doce eran los apóstoles del plagio judío de Cristo, doce eran los caballeros selectos de la mesa redonda artúrica, así como doce son los rayos que parten del punto central en el símbolo arquetípico del sol negro.

[5] El echar espuma por la boca puede estar relacionado con la rabia que posee al luchador fanático transformado en batalla. Curiosamente, durante ciertos combates en plena Guerra Civil española, muchos miembros de la Legión Española, visiblemente fanatizados y alterados por la brutalidad de los combates y por su propio adoctrinamiento pseudo-místico, echaban espuma por la boca.

[6] También los posteriores almogávares de la Corona de Aragón tenían esa costumbre.

[7] "Germania".

[8] Para el hombre envenenado por el Sistema, la vía siniestra, la vía húmeda, es el primer camino a seguir. Por otro lado, el tener hijos, tan necesario en nuestra época, está vedado en la vía diestra.

[9] También lo son el león, el carnero, el macho cabrío o el toro. El oso tiene la particularidad de poder ponerse en pie y erguir así su médula espinal. Con ello, pasa de la horizontalidad a la verticalidad, apuntando su espina dorsal al cielo, y simbolizando el tránsito del lado material (horizontalidad, tierra) al espiritual (verticalidad, cielo) a voluntad. El lobo tiene la particularidad de que, además de constituir una manada firmemente unida y jerarquizada, puede desenvolverse solo, y de que durante el Invierno no hiberna, sino que permanece activo y depredador.

[10] "Iniciación, ritos, sociedades".

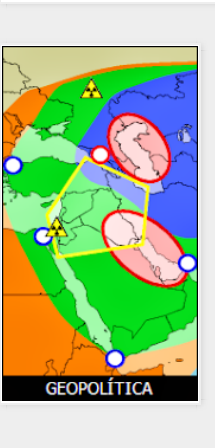
[11] El nombre danés del rey era Gang Hrolf, o "Ralf el Caminante", pues se decía que era demasiado grande para que un caballo pudiese transportar su peso.

Publicado por Europa Soberana blog en 17:00

Etiquetas: Historia

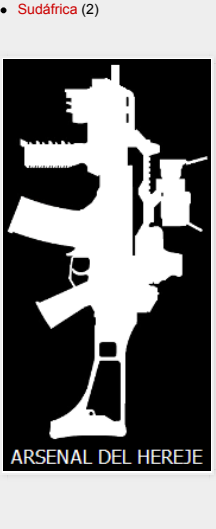
Entrada más reciente Página principal Entrada antigua

ÍNDICE DE ARTÍCULOS DEL BLOG

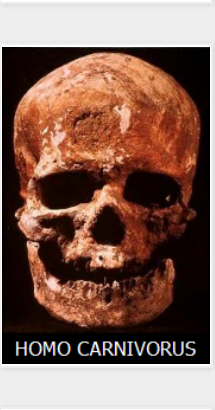


TEMAS

- Arte (4)
- Descendientes de los arios (4)
- Economía (3)
- ENGLISH (1)
- Esoterismo (4)
- Esparta y su ley (5)
- Eugenesia (2)
- Geopolítica (15)
- Globalistán (3)
- Historia (5)
- Judeocristianismo (3)
- Otros (7)
- POLSKI (1)
- PORTUGUÊS (3)
- Prehistoria (3)
- Raza (5)
- Salud (7)
- Sudáfrica (2)

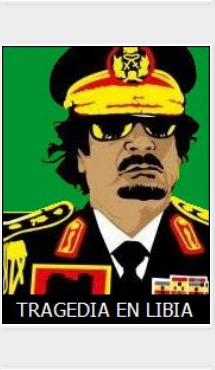


¿GRIEGOS HOMOS?



MALDICIÓN ORIENTAL

MISTERIOS DEL HIELO



VENENOS COTIDIANOS

ENLACES EXTERNOS

- infoKrisis
- La gran partida
- Método Ludovico
- Soul Guerrilla
- Tribulaciones metapolíticas
- Weston Price Foundation

Archivo del blog

- ► 2018 (1)
- ► 2015 (3)
- ► 2014 (4)
- ▼ 2013 (56)
  - ► septiembre (2)
  - ► agosto (1)
  - ► julio (2)
  - ► junio (1)
  - ▼ mayo (50)
    - La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...
    - Lágrimas de los dioses, o diamantes malditos —la t...
    - Tierra Santa —la lucha por dominar el Levante (I d...
    - Nowa klasyfikacja rasowa (I)
    - Índice del blog
    - La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...
    - Los beneficios del ayuno
    - La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...
    - El arte de Boris Olshansky
    - Tragedia en el Mare Nostrum —qué demonios pasa con...
    - The new racial classification (I)
    - Crisis española y los tabúes del 15-M (III de III)...
    - Crisis española y los tabúes del 15-M (II de III)
    - Crisis española y los tabúes del 15-M (I de III)
    - No es oro todo lo que brilla, o la serpiente que s...
    - El rayo de Dios y el rayo del Diablo (II de II) —e...
    - El rayo de Dios y el rayo del Diablo (I de II) —bi...
    - La verdad en el fondo de la "conspiranoia" —el art...
    - La maldición oriental —daños dietéticos traídos po...
    - "Nutrición y degeneración física" —el crucial estu...
    - Los misterios del hielo —efectos evolutivos de la ...
    - Homo carnivorus, o revolución carnívora —la caza, ...
    - Huellas del jefe de los cazadores —el linaje del d...
    - ¿Homosexualidad en la antigua Grecia? —el mito se ...
    - El arte de Vsevolod Ivanov
    - El destino del mundo según los indo-arios
    - El arte de Konstantin Vasiliev
    - Estrogenización, leche, alcohol e iones positivos ...
    - La nueva clasificación racial (I)
    - Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...
    - Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...
    - Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...
    - Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...
    - ¿Eran los egipcios blancos?
    - Europa Soberana presenta El arsenal del hereje —gr...
    - La bebida de la memoria, la fuerza universal y el ...
    - Soldados de la bestia —los bersekers y la expansió...
    - Roma contra Judea, Judea contra Roma (III) —el cri...
    - Roma contra Judea, Judea contra Roma (II) —las gue...
    - Roma contra Judea, Judea contra Roma (I) —las base...
    - El rostro de la Europa clásica (II) —¿eran los rom...
    - El rostro de la Europa clásica (I) —¿eran los grie...
    - Ruedas de poder —los chakras según el hinduismo
    - Intro a la eugenesia
    - Esparta y su ley (V de V) —notas + apéndice
    - Esparta y su ley (IV de V)
    - Esparta y su ley (III de V)
    - Esparta y su ley (II de V)
    - Esparta y su ley (I de V)
    - Nordicismo y nazismo

Licencia Creative Commons

Este blog está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.